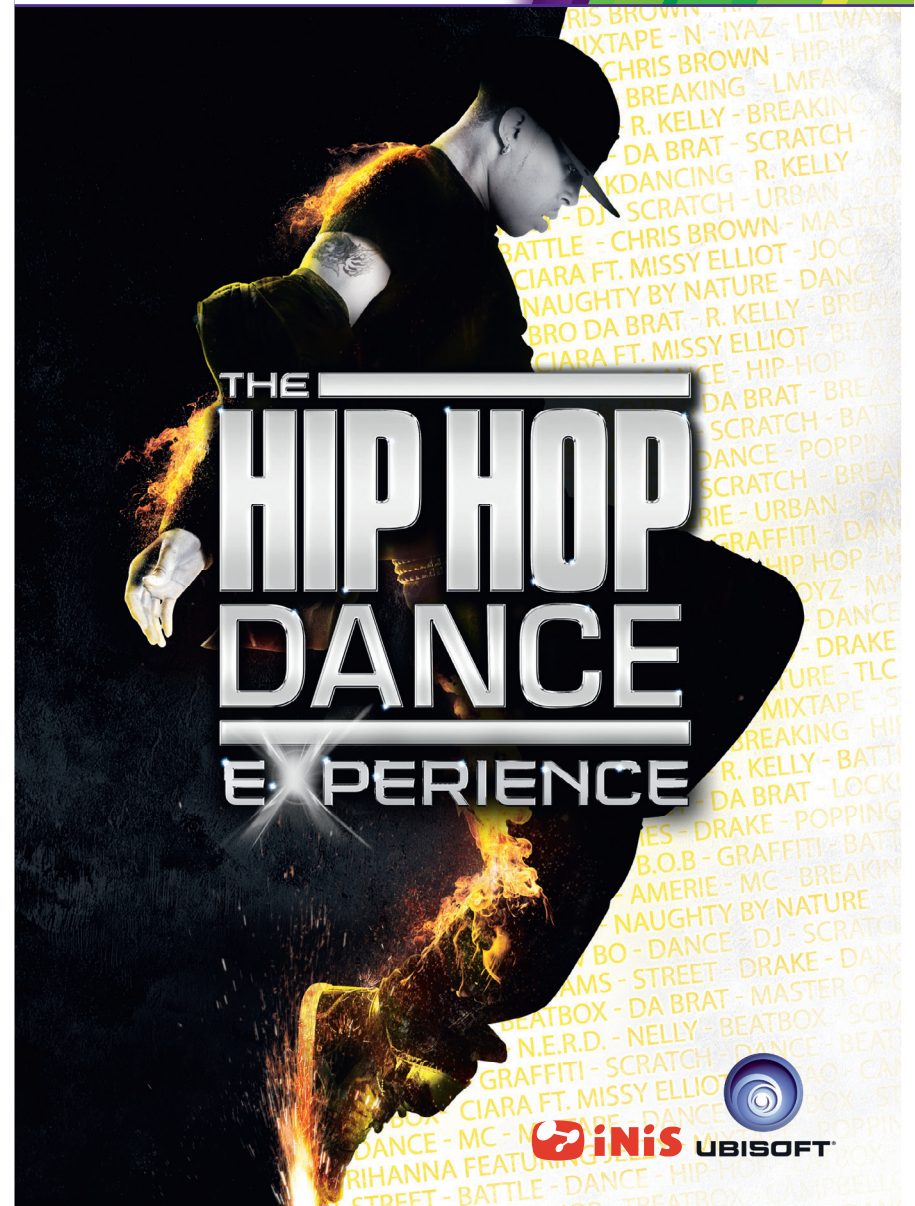




KINECT™



300051299





**WAARSCHUWING** Lees de instructies van de Xbox 360®-console, de handleiding van de Kinect®-sensor en de handleidingen van overige accessoires voor belangrijke informatie in verband met veiligheid en gezondheid voordat je deze game gaat spelen. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

#### **Belangrijke gezondheidswaarschuwing: lichtgevoelige aanvallen**

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames. Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring, tijdelijk verlies van bewustzijn en bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn. **Bij het ondervinden van een van deze symptomen, moet de game onmiddellijk worden gestopt en een arts worden geraadpleegd.** Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - deze aanvallen treden vaker op bij kinderen en tieners. Het risico kan worden verminderd door verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen indien slaperig of moe. Wanneer bij uzelf of een van uw familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dient voor het spelen een arts te worden geraadpleegd.

# INHOUDSOPGAVE

AAN DE SLAG .....	2
DE GAME .....	3
DANSEN! .....	6
SPELTYPEN .....	7
OPTIES .....	9
TECHNISCHE ONDERSTEUNING .....	10
GARANTIE .....	11

# AAN DE SLAG

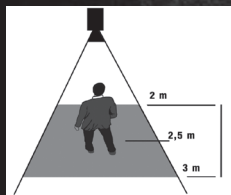
Zorg dat je meer dan 700 kenmerkende hiphopmoves onder de knie krijgt, afkomstig uit meer dan 40 populaire hiphopnummers, verspreid over 6 geweldige locaties. Nodig een vriend uit en daag elkaar uit voor een Dance Battle of speel samen in 4 verschillende speltypen. Eindelijk een dansgame die helemaal gericht is op hiphop!



## De basis

- Plaats de Xbox 360 Kinect-sensor vóór het gebied waarin je wilt spelen. De optimale plek voor de Kinect-sensor is direct onder het televisiescherm.
- Gebruik het Kinect-spiegelvenster in de bovenhoek van je televisiescherm om te controleren of je niet te ver van de Kinect-sensor af, of er niet te dicht bij bent.
- Verwijder alle meubels en obstakels uit de ruimte.
- De verlichting dient als steun voor de sensor om je te volgen.
- Vermijd het dragen van al te losse kleding om je lichaam beter te kunnen volgen.

## Speelruimte



Om The Hip Hop Dance Experience te spelen, moet je je binnen de grijze speelruimte bevinden.

Blijf binnen de speelruimte om je lichaam het best te kunnen volgen en voor de best mogelijke feedback.

Hulp nodig? Als je denkt dat de Kinect-sensor moeite heeft om je te volgen, activeer je de Kinect-gids (door je hand links naast je zij te houden), selecteer je de Kinect-tuner en volg je de instructies.



## **Kinect-microfoon**

Je kunt de microfoon in Kinect gebruiken om nummers te kiezen in het menu waarin je een nummer selecteert. Zeg 'Select', gevolgd door de titel van het nummer. De stemherkenningsfunctie herkent alleen Engelse woorden.

## **Menu's**

Met behulp van de Kinect-sensor kun je door alle menu's bladeren van The Hip Hop Dance Experience zonder de Xbox 360 controller te gebruiken.

## **De game pauzeren**

Even pauze nodig? Je kunt de game pauzeren wanneer je maar wilt door het volgende te doen:

- Activeer de Kinect-gids
- Stap buiten de speelruimte

# DE GAME



Je wordt uitgedaagd om op de maat te dansen en om de bewegingen van de danser die je op het scherm ziet zo goed mogelijk na te doen.

Tijdens het dansen volgt de Kinect-sensor je bewegingen en vergelijkt die met de moves van de achtergronddanser om je prestaties te evalueren. De feedback op je prestaties wordt in realtime onder je danser weergegeven.

## Volgende Dance Card

Dance Card verschijnen naast de danser om je te vertellen wat de volgende dans is. Daarnaast functioneren ze als aftelling tot de volgende dans. Volg deze danskaarten om de dansroutines voor de verschillende nummers te onthouden en leren.

volgende Dance Card



## Je score

Elke speler heeft een eigen scoreoverzicht waarin de verzamelde punten tijdens het optreden worden bijgehouden.

Naast de individuele score ontvangt elke speler ook onmiddellijke feedback na elke uitgevoerde move. Je vindt deze feedback onder de danser:

- **HYPE!!** betekent dat de speler het supergoed doet en de hoogste score ontvangt voor die move.
- **COOL!** betekent dat de speler de move goed uitvoert en de perfectie benadert.
- **GOED!** betekent dat de speler de move bijna onder de knie heeft.
- **OKÉ** betekent dat de speler goed zijn of haar best doet en de move begint te leren.
- **SLECHT** betekent dat de speler de move niet goed heeft uitgevoerd en beter zijn of haar best moet doen.

score



## Stermeter

De stermeter loopt vol op basis van je prestaties tijdens het dansen. Hoe hoger de dansbeoordeling die je ontvangt voor de dansen, hoe voller de stermeter. Zorg dat de stermeter helemaal vol is om Star Drive te starten en bonuspunten te ontvangen voor elke dans die je goed uitvoert.

stermeter



## Alles over de resultaten

**Punten:** het aantal punten dat je hebt gescoord voor een nummer op basis van je prestatie tijdens de dans.

**Klassement:** vergelijk je score lokaal (als je offline speelt) of wereldwijd (als je online speelt) met die van anderen in de wereld!

**Beste/slechtste dans:** bekijk welke dans je het best hebt uitgevoerd en aan welke dans je nog hard moet werken.





## Aanbevelingen voor nummers

Nadat je een nummer hebt voltooid in Dance Party, kun je kiezen uit 3 aanbevelingen op basis van het nummer dat je zojuist hebt voltooid om snel andere nummers uit te proberen.

**Tikkie erbij!:** Een willekeurig gekozen nummer uit het volgende, moeilijkere spelniveau.

Hoe meer vlammen, hoe hoger het spelniveau. Hou het tempo aan: een willekeurig gekozen nummer uit nummers met hetzelfde tempo (+/- 10 beats per minute).

**Willekeurig:** een willekeurig gekozen nummer uit alle beschikbare nummers die je misschien ook leuk vindt.

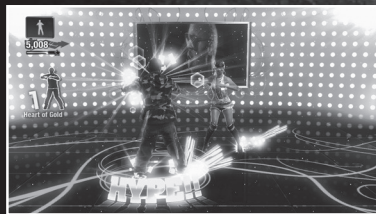
**Oefenen:** aanwijzingen nodig om de dansmoves echt onder de knie te krijgen? Ga direct naar Power Skooling en werk hard aan je dansroutine.



Power Skooling-snelkoppeling

## DANSEN!

Klaar om te dansen? Doe de moves na die de danser tegenover je uitvoert.



## Doe mee met een game wanneer je maar wilt



Andere spelers kunnen wanneer ze maar willen meedoen, of je nu in de menu's bent of druk aan het dansen bent. Het enige dat ze hoeven te doen is in de Kinect-speelruimte stappen en hun rechterhand boven hun hoofden opsteken gedurende een paar seconden.



# SPELTYPEN

## ***Dance Party***

Speel alleen of samen met een vriend. Kies een van de 40 nummers uit het menu waarin je nummers selecteert, kies het spelniveau van je dans (elke speler kan zijn of haar eigen niveau kiezen dat het best bij hem of haar past) en stort je in de game. Nadat je een nummer hebt voltooid in dit speltype, wordt je score berekend en krijg je je beste en slechtste moves te zien. In het scherm 'Probeer deze nummers' vind je een snelkoppeling naar het speltype Power Skooling om moves te oefenen.



## ***Dance Battle***

In dit multiplayer speltype strijden twee spelers tegen elkaar om te bepalen wie de beste is in het juist uitvoeren van dansmoves om de battlemeter te vullen. De speler met de volste meter aan het einde van de battle wint!



## ***Dance Marathon***

Dans je ongens in dit speltype en ervaar de eindeloze party in deze hiphopmarathon! Gebruik alle nummers en alle dansmoves, speel nummer na nummer, verzamel punten en krik je totaalscore op totdat je echt niet meer kunt...



## ***Power Skooling***

Zorg dat je de dansmoves die je het liefst wilt leren onder de knie krijgt door te oefenen. Identificeer de moves, vertraag ze om ze in stukken te kunnen bestuderen en leer ze stap voor stap totdat je ze helemaal onder de knie hebt en tot in de perfectie beheerst. Vertraag het tempo als de dans te snel is door je rechterhand op te steken.



## ***Garderobe***

Laat je stijl zien en pas het uiterlijk en de kleding van je avatar aan met echte hiphopspullen. Je kunt alles wisselen en veranderen – van de pet op je hoofd tot de schoenen aan je voeten.



# OPTIES



## ***Stemherkenning***

Zet de Kinect-stemherkenningsfunctie aan of uit om nummers te kiezen met je stem.

## ***Vertragingsinstellingen***

Pas het timingverschil aan tussen de audio- of visuele output en de gameplay. Je hebt een Xbox 360 controller nodig om wijzigingen aan te brengen.

## ***Opslagapparaat wijzigen***

Wijzig het opslagapparaat voor de automatisch opgeslagen lokale gegevens of voor je profielgegevens. Je kunt ook een ander opslagapparaat kiezen om je opgeslagen gegevens op te slaan of van te laden.

## ***Credits***

Bekijk een lijst met alle mensen die hun best hebben gedaan om je deze dope game-ervaring te bezorgen!

En heel veel dank voor jou van iNiS en het team bij Ubisoft.



# TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Lees de handleiding van de game altijd goed. In de handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en hoe je het bedient.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

## 1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (denk aan krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat. Dit kan permanente schade veroorzaken aan de disc.

## 2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor systemen die gebruikmaken van een cd of dvd.

De disc wordt niet herkend door de cd-/dvd-speler

- Controleer of de disc geen krassen of vlekken bevat.
- Controleer of de disc in de cd-/dvd-speler ligt met de bedrukking naar boven.

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aanstaat, dit kan de disc blijvend beschadigen. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

De game slaat de voortgang niet op

- Zorg ervoor dat je een memory card (geheugenkaart) hebt of dat er voldoende opslagcapaciteit beschikbaar is op de spelcomputer. Anders kan je voortgang niet worden opgeslagen.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie punt 3).
- Productiefouten: de disc is op verschillende spelcomputers bijvoorbeeld niet leesbaar, maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Gebreken: ontbrekende inhoud bij het product (zoals de handleiding of fysieke toevoegingen bij de game).

Als je van mening bent dat de game defect is, moet je altijd eerst contact opnemen met de winkel waar je de game hebt gekocht. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

### 3. Contact

Ubisoft kan je op verschillende manieren voorzien van hulp en technische ondersteuning. Eén van onze hulpmiddelen is de Engelstalige website: [support.ubi.com](http://support.ubi.com).

Op deze website is een grote database beschikbaar met vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische ondersteuningsdienst. Wees zo specifiek mogelijk over het probleem als je contact met ons opneemt.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 eurocent per minuut)

Telefoonnummer België: **0900-35 900** (50 eurocent per minuut.)

Bereikbaar: maandag tot en met vrijdag van 12.00 tot 20.00 uur.

## GARANTIE

Ubisoft garandeert de oorspronkelijke koper van het multimediaproduct dat de compact disk (CD) inbegrepen bij dit multimediaproduct geen fouten bevat gedurende een periode van normaal gebruik van honderdtachtig (180) dagen vanaf de aankoopdatum, of gedurende een langere garantieperiode in het geval van daarvoor van toepassing zijnde wetgeving.

U kunt het multimediaproduct omruilen op de plek van aankoop.

De Gebruiker erkent nadrukkelijk dat hij of zij het multimediaproduct voor eigen risico gebruikt.

Het multimediaproduct wordt "as is" geleverd, zonder enige garantie behalve bovengenoemde. De Gebruiker is verantwoordelijk voor alle reparatie- of vervangingskosten van het multimediaproduct.

In zoverre de wet het toestaat, wijst Ubisoft alle garanties af die gerelateerd zijn aan de marktwaarde van het multimediaproduct, de tevredenheid van de Gebruiker of de geschiktheid van het product voor een specifiek doel.

De Gebruiker draagt alle risico's met betrekking tot winstderving, schade in welke vorm dan ook, dataverlies, fouten en gederfde zakelijke kansen of andere informatie voortvloeiende uit het bezit of het gebruik van het multimediacproduct. Bepaalde wetgeving staat de voornoemde garantiebeperking niet toe. Het is daarom mogelijk dat deze clause niet van toepassing is op de Gebruiker.

## EIGENDOMSRECHT

De gebruiker erkent dat alle rechten die van toepassing zijn op dit multimediacproduct en zijn componenten, de handleiding en verpakking, en tevens de rechten met betrekking tot het handelsmerk, royalty's en copyrights, eigendom zijn van Ubisoft en Ubisofts licentiehouders, en dat deze beschermd worden door Franse en/of Europese en/of Nederlandse regel- en/of wetgeving, verdragen en internationale overeenkomsten die betrekking hebben op intellectueel eigendom. Het is verboden om documentatie te kopiëren, reproduceren, vertalen of over te dragen, in zijn geheel of in delen en in welke vorm dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubisoft.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by iNIS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.



# NOTES



**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation de la console Xbox 360, du capteur Kinect pour console Xbox 360 et des accessoires concernés pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

#### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

#### **Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

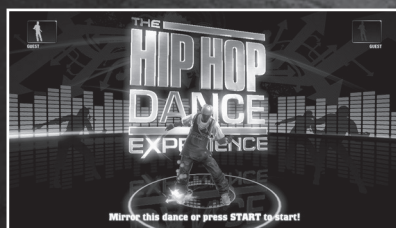
# SOMMAIRE

DÉMARRAGE .....	16
LE JEU .....	17
DANSEZ MAINTENANT ! .....	20
MODES DE JEU .....	21
OPTIONS .....	23
UBISOFT À VOTRE SERVICE... ..	24
GARANTIE .....	25



# DÉMARRAGE

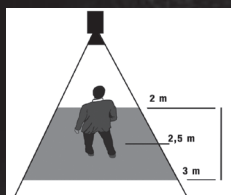
Apprenez plus de 700 mouvements de hip-hop légendaires en dansant sur 40 tubes, dans 6 lieux fantastiques. Invitez un ami et affrontez-vous dans une battle ou jouez en co-op dans 4 modes de jeu différents. Enfin, un jeu de danse uniquement dédié au hip-hop !



## Les bases

- Placez le capteur Kinect™ Xbox 360 face à votre espace de jeu. Il est indispensable de poser le capteur Kinect juste en dessous de votre écran de télévision.
- Utilisez la fenêtre Miroir Kinect située dans le coin supérieur de l'écran pour vérifier que vous n'êtes ni trop près ni trop loin du capteur Kinect.
- Dégagez l'espace de tous meubles et obstacles.
- Avec un éclairage adapté, le capteur pourra mieux vous repérer.
- Dans la mesure du possible, évitez de porter des vêtements larges pour une meilleure détection de votre silhouette.

## Espace de jeu



Pour jouer à The Hip Hop Dance Experience, vous devez vous trouver à l'intérieur de l'espace de jeu en gris.

Restez à l'intérieur de cet espace pour une détection de votre silhouette et un retour optimaux.

Besoin d'aide ? Si vous avez l'impression que le capteur Kinect a du mal à vous

repérer, activez le Guide Kinect (en tendant la main gauche vers le côté gauche en bas), sélectionnez Calibrage Kinect et suivez les instructions.

### **Microphone Kinect**

Vous pouvez utiliser le microphone Kinect pour sélectionner des morceaux dans le menu de sélection des chansons en prononçant « Select » suivi du titre de la chanson. La fonction de reconnaissance vocale est uniquement disponible en anglais.

### **Menus**

Grâce au capteur Kinect, vous pouvez naviguer dans tous les menus de The Hip Hop Dance Experience sans utiliser la manette Xbox 360.

### **Mettre le jeu en pause**

Vous avez besoin de souffler ? Vous pouvez mettre le jeu en pause à tout moment en :

- activant le Guide Kinect ;
- sortant de l'espace de jeu.

## **LE JEU**



Votre défi consiste à danser en rythme et à reproduire les mouvements du danseur face à vous sur l'écran, et ce, le plus précisément possible. Lorsque vous dansez, le capteur Kinect détecte vos mouvements, puis les compare à ceux du danseur de référence pour évaluer votre performance. Un retour sur vos mouvements apparaîtra sous votre danseur en temps réel.

## Carte de danse suivante

Des cartes de danse apparaîtront en regard de chaque danseur pour indiquer au joueur la danse suivante, ainsi qu'un compte à rebours avant la prochaine danse. En suivant ces cartes de danse, vous apprendrez et mémoriserez l'enchaînement pour chaque chanson.

Carte de danse  
suivante



## Votre score

Chaque joueur aura un score unique qui récapitule le total des points gagnés lors des performances.

En plus du score individuel, chaque joueur recevra également, pour chaque mouvement exécuté, un retour immédiat qui apparaîtra sous le danseur :

- **SUPER !!** signifie que le joueur est au top et qu'il a reçu le score le plus élevé pour ce mouvement.
- **GÉNIAL !** signifie que le joueur a réussi le mouvement et qu'il le maîtrise presque.
- **COOL !** signifie que le joueur n'est pas loin de réussir le mouvement.
- **BOF** signifie que le joueur commence à connaître le mouvement.
- **RATÉ** signifie que le joueur n'a pas réussi le mouvement et qu'il doit s'améliorer.

Interface de score





## Jauge d'étoile

La jauge d'étoile se remplit en fonction de votre performance. Plus l'évaluation que vous recevez sur les danses est élevée, plus la jauge d'étoile se remplit. Remplissez-la au maximum pour déclencher le mode Supernova et obtenir des points bonus pour chaque danse que vous réussissez.

Jauge d'étoile



## Des infos sur les résultats

**Points :** le nombre de points que vous avez obtenus pour une chanson en fonction de votre performance sur l'enchaînement.

**Classement :** comparez votre score localement, si vous jouez hors ligne, ou avec le reste du monde !

Meilleure/pire danse : découvrez la danse que vous maîtrisez le mieux et celle que vous devez travailler.





## Recommandations

Après avoir terminé une danse en mode Dance Party, choisissez parmi les 3 recommandations proposées en fonction de la chanson précédente pour essayer rapidement d'autres chansons.

**Passez à la vitesse supérieure !** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire dans un niveau de difficulté plus élevé que celui de la chanson que vous venez de terminer. Plus il y a de flammes, plus le niveau est élevé.

**Gardez le groove !** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire dans un tempo similaire (+/- 10 BPM).

**Aléatoire** : la chanson est sélectionnée de manière aléatoire parmi toutes les chansons disponibles qui sont susceptibles de vous plaire.

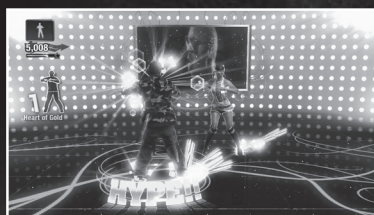
**Répéter** : vous avez besoin d'aide pour maîtriser vos techniques ? Ce raccourci vous permet de passer directement au mode Ralenti afin de travailler votre enchaînement.



Raccourci vers Ralenti

## DANSEZ MAINTENANT !

Prêt à danser ? Il vous suffit de reproduire les mouvements exécutés par le danseur qui vous fait face.



## ***Rejoindre une partie à tout moment***

D'autres joueurs peuvent vous rejoindre à tout moment dans les menus ou en cours de jeu. Il leur suffit d'entrer dans l'espace de jeu Kinect et de lever la main droite au-dessus de la tête pendant quelques secondes.



## **MODES DE JEU**

### ***Dance Party***

Jouez en solo ou avec un ami. Sélectionnez l'une des 40 chansons dans le menu de sélection des chansons, choisissez un niveau de difficulté (chaque joueur peut choisir son propre niveau en fonction de ses capacités) et lancez-vous ! Après avoir terminé une chanson dans ce mode, votre score sera calculé et vos pires et meilleurs mouvements identifiés. Pour vous permettre de vous entraîner, un raccourci vers le mode Ralenti sera disponible sur l'écran Essayez ces chansons.



## ***Battle***

Dans ce mode uniquement multijoueur, deux joueurs s'affrontent en essayant d'exécuter correctement des mouvements pour augmenter leur jauge de battle. Le joueur qui a la jauge la plus remplie à la fin de la battle gagne !



## ***Infini***

Donnez-vous à fond dans ce marathon de hip-hop ! Ce mode utilise toutes les chansons et tous les mouvements de danse. Chanson après chanson, accumulez des points et augmentez votre score global jusqu'à ce que vous ne puissiez plus danser...



## ***Ralenti***

Entraînez-vous et répétez les mouvements de danse de votre choix pour les maîtriser. Identifiez les mouvements, passez-les au ralenti pour les décomposer et apprenez-les, étape par étape, jusqu'à la perfection. Si la danse est trop rapide pour vous, il vous suffit de lever la main droite pour ralentir le tempo.



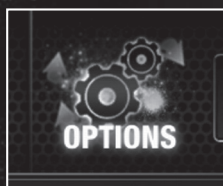


## ***Garde-robe***

Affichez votre style et personnalisez les traits et tenues de votre avatar avec de véritables accessoires hip-hop. Vous pouvez tout changer, du chapeau sur votre tête aux chaussures à vos pieds.



# **OPTIONS**



## ***Reconnaissance vocale***

Activez ou désactivez la fonction de reconnaissance vocale Kinect pour sélectionner des chansons avec votre voix.

## ***Réglage de la latence***

Régalez la différence de timing entre le son ou l'image et le jeu. Une manette Xbox 360 est requise pour ses réglages.

## ***Changer le périphérique de stockage***

Changez le périphérique de stockage pour les données locales sauvegardées automatiquement ou pour les données de votre profil. Vous pouvez également sélectionner un autre périphérique de stockage pour sauvegarder ou charger vos données.

## ***Crédits***

Consultez la liste des gens qui se sont démenés pour vous offrir cette expérience de jeu exaltante !

Et un grand « merci » à vous de la part d'iNiS et de l'équipe d'Ubisoft.



# UBISOFT à votre service...

## LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ?  
Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

**<http://support.ubi.com>**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **01.57.32.44.55** (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 11h – 20h (hors jour fériés).

Veuillez noter que notre Service Clients ne propose pas de « trucs et astuces » pour nos jeux. Vous pouvez cependant retrouver des aides pour avancer dans nos jeux sur notre site Uplay Help : **<http://www.uplay.com/help/>**.

Pour la BELGIQUE, une seule adresse : **[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)**

Vous pouvez également contacter nos techniciens au **0900/35.900** (0,50 Euros / mn) du lundi au vendredi 12h00 – 20h00.

# GARANTIE

Ubisoft a apporté à ce produit multimédia tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous (l' « Utilisateur ») garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement.

Si toutefois, dans les cent quatre-vingts (180) jours suivant la date d'achat du produit multimédia ou tout autre délai de garantie plus long prévu par la législation applicable, celui-ci s'avèrait défectueux dans des conditions normales d'utilisation, Ubisoft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après.

Passé ce délai, Ubisoft accepte d'échanger le produit multimédia défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit multimédia.

Ubisoft offre un service de Support Technique dont les coordonnées sont indiquées dans le document du manuel relatif au Support Technique.

Pour que le produit multimédia défectueux puisse être échangé :

**1)** Prendre contact avec le Support Technique d'Ubisoft. Après avoir brièvement décrit le défaut dont le produit multimédia fait l'objet, l'Utilisateur se verra attribuer un numéro d'accord de retour.

**2)** Retourner ce produit multimédia dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré et des coordonnées complètes de l'Utilisateur.

Si le délai de garantie est dépassé, joindre au pli un chèque ou un mandat postal de 15 Euros par produit multimédia, libellé à l'ordre d'Ubisoft.

Important :

- Il est conseillé de procéder à cet envoi par «Colissimo suivi» ou par lettre recommandée avec accusé de réception, à l'adresse suivante : Ubisoft France, Service Consommateurs, 175 rue du Chevaleret, 75013 Paris.
- Aucun produit multimédia ne sera échangé s'il n'est pas accompagné de son numéro d'accord de retour et de sa preuve d'achat.

L'Utilisateur reconnaît expressément que l'utilisation du produit multimédia est à ses propres risques.

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous les risques liés à une perte de profits, une perte de données, des erreurs, une perte d'informations commerciales ou autre résultant

de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'utilisateur.

## PROPRIÉTÉ

L'utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à son emballage et à son manuel, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights, sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.



The Hip Hop Dance Experience © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Developed by iNIS Corporation. Published by Ubisoft Entertainment.



# NOTES



# NOTES